

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

**EFFECTOS DE UN PROGRAMA “JUEGOS LÓGICOS” SOBRE EL
RENDIMIENTO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
ESTUDIANTES DEL PRIMERGRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.
NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA 20820 HUACHO- HUAURA, 2012.**

**PARA OBTENER EL GRADO DE:
MAGISTER EN EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTORA:

Br: FRAXILA COLUNCHE CAMPOS

ASESORA:

Dra. GLIRIA MENDEZ LLIZARBE

LIMA – PERÚ

2014

Dedicatoria

A la memoria del sr. Asunción Campos Campos, mi abuelito quien fue como mi padre quien me acompañó en mis primeros años de estudio y me enseñó el amor a Dios y el respeto a todas las personas.

A mi hijo a quien amo mucho es mi inspiración para seguir adelante y darle el mejor ejemplo.

Agradecimiento

Para la elaboración de este trabajo se ha tenido que cumplir con una serie de pasos: elaboración de muchos borradores, revisión de ellos, etc., etc.

En cada momento, la autora, ha tenido consigo la ayuda de diversos colaboradores que pacientemente le brindaron constante estímulo y apoyo, factores muy importantes, sin los cuales quizás no hubiera podido culminarlo.

La autora expresa su agradecimiento primeramente a Dios por darme las fuerzas necesarias para seguir con mis estudios, a mi hijo por ser mi inspiración, y a todos los innumerables amigos, colegas y asesor por el apoyo en la realización y culminación de este trabajo.

La autora

Presentación

Señores miembros del jurado:

La tesis titulada: efectos de un programa “juegos lógicos” sobre el rendimiento en el área de matemática en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. Nuestra señora de Fátima 20820 Huacho- Huaura, 2012, se ha desarrollado con la finalidad de determinar el rendimiento en el área de matemática, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de Magister de Educación en Psicología Educativa.

El trabajo se ha dividido en cuatro capítulos.

En el primer capítulo problema de investigación: se desarrolla el planteamiento y formulación del problema, la justificación, los antecedentes y los objetivos.

En el segundo capítulo marco teórico: se ha consultado bibliografía sobre las variables programa de juegos lógicos y rendimiento en el área de matemática.

En el tercer capítulo marco metodológico: presenta la metodología del trabajo, considerándose el tipo de investigación, diseño, población, muestra y procesamiento de los datos.

En el cuarto capítulo resultado: se encuentra la investigación, obtenidos de la escala de apreciación tipo descriptiva, a través del paquete estadístico SPSS. Versión 19.0. Finalmente se realiza la discusión y las conclusiones.

Queda a criterio del Jurado evaluador la revisión del trabajo de investigación, para su aprobación.

La autora

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Dedicatoria	Xii
Introducción	Xiii
CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACION	
Planteamiento Del Problema	14
1.1. Formulación del problema	15
1.1.1. Problema General	20
1.1.2. Problemas Específicos	20
1.2. Justificación	20
1.2.1. Teórica	21
1.2.2. Epistemológica	21
1.2.3. Legal	21
1.2.4. Metodológica	21
1.2.5. practica	22
1.3. Limitaciones	22
1.4. Antecedentes	22
1.4.1. Internacionales	23
1.4.2. Nacionales	23
1.5. Objetivos	28
1.5.1. General	32
1.5.2. específicos	32

CAPITULO II: MARCO TEORICO	33
2.1. Bases teóricas	34
2.1.1. Definición de Programa	34
2.1.2. Juegos lógicos	34
2.1.3. Programa de juegos lógicos	38
2.1.4. Definición de juego	39
2.1.5. Reseña histórica de los juegos	43
2.1.6. Características de los juegos	44
2.1.7. Significado de los juegos	45
2.1.8. Importancia de los juegos	45
2.1.9. El juego y la educación	45
2.1.10. La lúdica en la didáctica de las matemáticas	46
2.1.11. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas.	47
2.2. Rendimiento en el área de matemática	48
2.2.1. La matemática	49
2.2.2. Problemas de rendimiento en el área de matemática en el aula	50
2.2.3. Estrategias básicas para mejorar el rendimiento en el área de matemática.	51
CAPITULO III: MARCO METODOLOGICO	53
3.1. Hipótesis	54
3.1.1. General	54
3.1.2. Específica	54
3.2. Variables	54
3.2.1. Definición Conceptual	54
3.2.2. Definición operacional	56
3.3. Metodología	57
3.3.1. Tipo De Estudio	57

3.3.2. Diseño	58
3.3.3. Población y Muestra	58
3.3.4. Método de investigación	60
3.3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	60
3.3.6. Validez del instrumento	61
3.3.7. Prueba de confiabilidad	61
3.3.8. Resultados de la prueba piloto	62
3.3.9. Análisis de datos	63
CAPITULO IV: RESULTADOS	
4.1. Análisis descriptivo	66
4.2. Contrastación de hipótesis general	67
4.3. Discusión	74
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ANEXO	84
• Matriz de consistencia	
• Evaluación y juicio de expertos	
• Tabla de datos	
• Prueba pedagógica	
• Programa “juegos lógicos”	

Índice de tablas

	Página
Tabla 1:Matriz de operacionalización de variables: rendimiento en el área de matemática	55
Tabla 2: Población	58
Tabla 3: muestra de población	59
Tabla 4: Validación de expertos	61
Tabla 5: Prueba de normalidad	66
Tabla 6: Rendimiento académico	68
Tabla 7: Organizador Números, Relaciones y Operaciones	70
Tabla 8: Organizador Geometría y Medición	73

Índice de figuras

	Página
Figura 1: Diagrama de cajas	64
Figura 2: Rendimiento académico	68
Figura 3: Los números, relaciones y operaciones	71
Figura 4: La geometría y medición	73

Resumen

La tesis Qué efectos tendrá el programa juegos lógicos sobre el rendimiento en el área de matemática en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima N° 20820 Huacho año 2012, tienen como objetivo determinar el efectos del programa juegos lógicos sobre el rendimiento en el área de matemática.

La investigación fue de enfoque cuantitativo y se caracterizó por ser aplicada, utilizando el método experimental y un diseño cuasi experimental con pre y post test, que se aplicó a una muestra no probabilística intencionada, la población fue de 104 y la muestra de 40 estudiantes del primer grado de primaria de las secciones A y B, para la medición de los logros de las capacidades se empleó los instrumentos siguientes: prueba pedagógica que fue validada mediante juicio de expertos, los datos fueron procesados estadísticamente, y se trabajó con las dimensiones número, relaciones y operaciones, geometría y medición, se elaboro un programa de “Juegos Lógicos”.

Los resultados del estudio mostraron en los estudiantes del primer grado de primaria que su rendimiento en el área de matemática fue significativo, diferentes al 95% de confiabilidad de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, ($p=0.000$) tanto para el grupo de control y experimental, por lo que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados (Promedio = 17.15) después de la aplicación del “Programa de juegos lógicos para mejorar la enseñanza en el área de matemática del primer Grado de Educación Básica”, respecto a los estudiantes del grupo de control (Promedio = 14.80).

Palabras claves: juegos lógicos y rendimiento en el área de matemática.

Abstract

The thesis What effect will the program logic games on performance in the area of mathematics students in the first grade of School Our Lady of Fatima N ° 20820 Huacho 2012, aimed to determine the effects of program logic games performance in the area of mathematics.

The research was quantitative approach was characterized as applied , using the experimental method and a quasi- experimental design with pre and post test , which was applied to an intentional non-probabilistic sample , the population was 104 and the sample of 40 students first grade sections A and B, to measure the achievements of the capabilities the following instruments were used : pedagogical test was validated by expert judgment data were statistically processed , and worked with the dimensions number , relations and operations , geometry and measurement , a program of " Logic Games " was elaborated .

The results of the study showed students in first grade his performance in the area of mathematics was significantly different at 95 % confidence level according to the nonparametric Mann- Whitney U , ($p = 0.000$) for both the control group and experimental , so that students in the experimental group performed better (mean = 17.15) after the implementation of the " program logical games to improve teaching in the area of math for first grade Basic Education " , compared to students in the control group (Mean = 14.80) .

Keywords :Logic games and performance in the area of mathematics.

Introducción

El presente trabajo de investigación, efectos de un programa “juegos lógicos” sobre el rendimiento en el área de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Nuestra Señora de Fátima Huacho - Huaura, 2012 es de tipo experimental cuyo propósito es mejorar el rendimiento en el área de matemáticas mediante la aplicación de un programa de juegos basado en actividades lúdicas.

La intención de este trabajo radica en proporcionar primeramente al docente y luego a los niños las herramientas, a través de juegos educativos que les permita entender y hacer acciones diferentes, para que en cada sesión de aprendizaje se realicen actividades divertidas y significativas.

En la actualidad como educadores, debemos propiciar que el niño resuelva, operaciones en una forma no mecanizada, buscar desarrollar el pensamiento lógico en los alumnos; para que sean críticos, analíticos; o que mejor que la matemática para desarrollar estas destrezas y actitudes.

Los medios y materiales utilizados fueron las fuentes básicas de consulta, estuvo centrado en libros, tesis, y páginas Web. El cuerpo de esta investigación comprende los siguientes capítulos:

El capítulo I: Está referido al problema de investigación donde se observa la falta de actividades lúdicas en las sesiones de clase y el bajo rendimiento de los niños del segundo grado en el área de matemática de la Institución Educativa N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” de la comunidad en estudio, lo que me conllevó a realizar un trabajo de investigación para determinar, el porqué del problema, basándome en antecedentes relacionados al objeto de estudio. Al plantear el problema se ha encontrado algunas limitaciones como el bajo rendimiento en el área de matemática, poco interés de los padres de familia en el aprendizaje de sus niños, falta de actividades lúdicas en la enseñanza – aprendizaje. Ante estas limitaciones se plantea las preguntas de investigación y formular los objetivos.

El capítulo II. Comprende el Marco Teórico Conceptual que conlleva a explicar el problema desde el punto de vista científico. Contiene las diversas concepciones,

reseña histórica, características, enfoques, significado e importancia. Así mismo concepto, fundamentación, estrategias y relación en el área de matemática, lo que permite una mejor visión del problema investigado. Esta información fue obtenida de textos, revistas, tesis y páginas Web, consultadas a nivel local, regional, nacional e internacional.

El capítulo III. Está referido a contenidos del Marco Metodológico, en el que se plantea las hipótesis que permite determinar si el programa basado en juegos lógicos mejora el rendimiento en el área de matemática, también están definidas las variables; independiente; programa de juegos lógicos, basada en actividades lúdicas en la enseñanza de las matemáticas. La metodología empleada corresponde al tipo de investigación experimental, cuyo diseño es de tipo cuasi experimental con un grupo de control y un experimental. La población y muestra estuvo constituida por alumnos del primer grado de la I.E. N° 20820.

En el método de investigación se utilizó el enfoque cuantitativo. Las técnicas e instrumentos utilizados: la observación, prueba pedagógica, sesiones de aprendizaje. El análisis de datos se realizó recurriendo a la estadística descriptiva utilizando tablas, gráficos y técnicas.

El capítulo IV. Corresponde a los resultados, donde se evidencia la sistematización del trabajo de campo consolidando los objetivos propuestos, los cuales se demuestran en cuadros y gráficos estadísticos demostrando un resultado satisfactorio de la aplicación del programa planteado y ejecutado en el cual se mejoró en forma satisfactoria el rendimiento en el área de matemática de los niños en estudio.

Las conclusiones y sugerencias en la cual se detalla las diversas teorías referidas al juego, entre las que podemos sugerir a todos los docentes inmersos en el que hacer educativo, la aplicación de los juegos educativos en la enseñanza – aprendizaje.